

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada di dalamnya. Guru merupakan faktor yang paling dominan yang menentukan kualitas pembelajaran. (Herman, n.d.) Pendidikan merupakan langkah awal bagi seseorang mengenal sesuatu, baik dirinya sendiri, lingkungan sekitar maupun saat berinteraksi dengan sesama, dengan adanya pendidikan maka seseorang bisa menjadi manusia yang terlatih dan memiliki kecakapan dalam hidup. Pendidikan yang diajarkan berusaha untuk mendewasakan seseorang yang belum dewasa, agar dapat mengetahui sesuatu yang baik dan benar, yang harus dilakukan dan yang harus ditinggalkan. Sesuai dengan pendapat dari Langeveld (Hasbullah, 2008) :

Pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datang dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Ahmadi, 2003) “mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.” Mengutip dari pendapat tersebut, bahwasanya pendidikan dibutuhkan dari sejak kanak-kanak sampai dewasa sehingga ia dapat mencapai apa yang dicita-citakan bahkan untuk keselamatan dan kebahagiaan hidup didunia maupun setelahnya. Mendidik tidak hanya mengajarkan, tetapi juga lebih kepada suatu proses untuk membentuk pribadi

yang kuat dan memiliki wawasan yang luas serta mampu menghadapi tantangan kemajuan teknologi dan informasi.

Pendidikan menentukan keberhasilan suatu bangsa, melalui pendidikan dapat membentuk kepribadian yang luhur, akhlak yang mulia lagi berbudi pekerti yang baik. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja, salah satunya melalui sekolah, melalui pembelajaran di kelas. Berlangsungnya pembelajaran dikelas sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan, dilihat dari output yang dikeluarkan, yaitu keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran, yang diaplikasikan melalui tindakan dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, yang memiliki budi luhur yang tinggi, karena pembelajaran tidak hanya selalu menghasilkan pengetahuan dalam diri seseorang, melainkan juga perubahan dalam tata cara berperilaku.

Pendidikan adalah jalan terang yang menunjukkan kepada manusia arah yang benar untuk lonjakan. Tujuan pendidikan bukan hanya membuat siswa melek huruf tetapi menambah pemikiran rasional, berpengetahuan dan dapat mandiri. Ketika ada kemauan untuk berubah, ada harapan untuk kemajuan dalam bidang apapun. Kreativitas dapat dikembangkan dan inovasi menguntungkan baik siswa maupun guru. (Dereje Alelign, Dr.B.V.Prasada Rao 2014)

Pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman, (dalam Rusman,dkk. 2011:15) bahwa “Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak”.

Kita hidup di era teknologi informasi dan banyak orang, terutama siswa di sekolah, tergantung pada komputer untuk melakukan pekerjaan dan sebagian besar sekolah telah menyadari bahwa menggunakan teknologi jaringan dapat membuat, membina, memberikan, dan memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan pengalaman siswa dan pengetahuan. (F. Li et al. 2014). Saat ini

mengharuskan orang belajar pengetahuan baru dan keterampilan lebih efektif dan efisien. Mendesak peningkatan kebutuhan untuk cara-cara inovatif untuk menyediakan pendidikan dari waktu menuju perubahan dramatis dalam teknologi dan organisasi pengajaran (Cervená, 2011). (Conkova 2013).

Dunia pendidikan sudah sewajarnya dalam menuntun dan membimbing para peserta didik dalam mengenal lebih jauh terhadap teknologi pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang berasal dari generasi millennial pasti sudah tidak asing lagi dengan komputer atau *gadget* dan internet. Hal itu dikarenakan dalam lingkungan kesehariannya mereka tidak lepas dari internet. Dapat diibaratkan bahwa internet bagaikan teman yang menemani dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi adalah sebagai reaksi yang dimulai dengan kebutuhan, yang menimbulkan keinginan atau usaha untuk mencapai tujuan, yang lebih lanjut menimbulkan ketegangan, yaitu keinginan terpenuhi, mengarah pada tindakan yang mengarah ke tujuan dan akhirnya memenuhi keinginan. (Suyono and Mudjanarko 2017). Peserta didik sudah seharusnya memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran di kelas dan untuk menggapai cita-cita di masa depan.

Aspek yang sangat penting ada dalam suatu proses pembelajaran ialah motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Siswa dalam kegiatan belajar diharapkan memiliki motivasi sebagai pendorong dan dorongan semangat untuk dapat menyelesaikan berbagai hal dengan hasil yang optimal agar dapat mencapai pencapaian.

Motivasi adalah salah satu kunci dalam proses self-regulasi dalam belajar karena jika siswa ingin mengatur diri mereka dalam proses pembelajaran, itu harus memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri (SRL) dan motivasi (Cheng, 2011) (Mustofa, Nabiila, and Suharsono 2019). Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran memegang peranan penting dikarenakan jika siswa tidak termotivasi mengikuti kegiatan dalam suatu pelajaran maka akan sulit bagi guru

untuk menyampaikan ilmu yang dimiliki kepada siswa agar siswa dapat mengerti dan pembelajaran pun akan menjadi kurang efektif.

Pembelajaran sejarah di dalam kelas tidak hanya tentang bercerita dan menghafal, perlu kolaborasi kompleks antara siswa dan guru agar cerita sejarah tersebut dapat terasa keberadaannya sebagai bagian dari aplikasi masa lalu, dalam kehidupan masa kini, dan rancangan kehidupan di masa yang akan datang. Maka dari itu, dibutuhkan kemauan yang kuat yang berasal dari dalam diri untuk memahami pembelajaran sejarah.

Apalagi pada masa pandemi ini, yang merupakan efek meluas dari pengaruh adanya Covid-19, sehingga pembelajaran jarak jauh merupakan hal yang sudah seharusnya dilakukan, sebagai tindakan pencegahan dari bahaya penyakit tersebut. Pembelajaran secara online mulai dibiasakan kepada guru maupun murid, dengan pembagian kelas online pula. Pembelajaran dilakukan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada, baik melalui handphone maupun laptop. Hal tersebut pasti ada kekurangan juga kelebihanannya.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut maka perlu ada upaya bagaimana cara menyampaikan pelajaran yang dalam hal ini ialah Pelajaran Sejarah di SMA yang tepat dan dengan motivasi belajar yang ada dapat merangsang siswa agar dapat berpikir kreatif walaupun pembelajaran dilakukan dengan cara online.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu komponen kognitif peserta didik yang menunjang keberhasilan mereka. (Dilla, Hidayat, and Rohaeti 2018). Kargar, Ajilchi, Choreishi, & Zangene (2013, p.52) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif mampu memberi efek positif untuk psikologi siswa sehingga nantinya siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkreasi dalam pembelajaran dalam suasana dan materi yang baru. Jika dikaitkan, pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif dapat berpengaruh positif terhadap sikap belajar siswa, salah satunya inisiatif belajar siswa. (Eko and Cahyono 2017).

Salah satu cara menumbuhkannya yaitu dengan melakukan inovasi dan strategi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dalam belajar untuk dapat menumbuhkan berpikir kreatif dalam diri siswa menggunakan model pembelajaran online dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pemilihan model yang tepat dapat menumbuhkan berpikir kreatif dalam diri siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar.

Selain motivasi, yang perlu tumbuh adalah kemampuan untuk berpikir kreatif. Pemikiran kreatif merupakan isu penting dalam belajar termasuk di bidang sejarah. Berpikir kreatif sebagai komponen berpikir tingkat tinggi adalah proses kognitif masalah-pemecahan, menghasilkan ide yang berguna dan menghasilkan rencana yang tidak ada sebelumnya. Orang yang kreatif, inovatif adalah mereka yang berpotensi lebih maju daripada yang lain karena mereka selalu memiliki banyak ide untuk menghasilkan sesuatu yang baru. (R Hasan, M Lukitasari 2019)

Berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat, dan manusia selalu dihadapkan pada permasalahan sehingga diperlukan kreativitas untuk memecahkan permasalahan tersebut. Azumar sebagaimana dikutip oleh Suryosubroto (2009: 194) menyatakan bahwa paradigma pendidikan harus dilandasi sistem pembelajaran yang mengajarkan berpikir kritis dan kreatif. Berpikir kritis merupakan penilaian kritis terhadap kebenaran fenomena, sedangkan berpikir kreatif berkaitan dengan kemampuan untuk memaknai fenomena. (Rohim and Susanto 2012).

Berkomunikasi dengan orang tua dan guru secara signifikan berbeda dari berkomunikasi dengan teman sebaya. Komunikasi dengan teman sebaya merupakan hiburan bagi anak sementara mereka mencoba untuk menghambat beberapa karakteristik yang baik yang membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Hocevar & Bachelor, 1989). (Chou and Lee 2016) Kreativitas dan inovasi adalah konsep *closelyrelated*. Kreativitas mengacu pada "produksi ide baru dan berguna oleh individu atau sekelompok kecil individu bekerja sama" (Amabile, 1988, p. 126) (Adil et al. 2019).

Dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir (bernalar) tingkat tinggi setelah berpikir dasar (basic) dan kritis. (Krulik, 1995). (Tatag Yuli Eko Siswono 2005). Berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat keaslian dan reflektif dan menghasilkan suatu produk yang kompleks. Berpikir tersebut melibatkan sintesis ide-ide, membangun ide-ide baru dan menentukan efektivitasnya. Juga melibatkan kemampuan untuk membuat keputusan dan menghasilkan produk yang baru (Siswono & Rosyidi, 2005:3) (Nasution 2017).

Proses berpikir kreatif perlu dimunculkan tidak hanya dalam pembelajaran tatap muka di kelas, tetapi juga saat pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem online. Model pembelajaran online yang dapat diterapkan adalah *E-Learning*. Dengan berbagai macam pilihan yang tersedia, seperti *zoom*, *google classroom*, *google meet*, *edmodo*, dan lain-lain. Maka dari itu, peneliti akan mencoba melihat pengaruh aktivitas pada model pembelajaran *E-Learning* dan motivasi belajar terhadap berpikir kreatif siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah.

Peran siswa kurang terlatih dalam mengekspresikan, mencari dan menggunakan informasi dalam proses pembelajaran. Bahkan, banyak sekolah yang kurang memiliki ketrampilan dan kreativitas bagi siswa, karena itu proses pembelajaran tidak memberikan pengalaman belajar yang banyak bagi siswa untuk mewujudkan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa masih memiliki posisi yang kuat sebagai pembelajar yang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Upaya guru untuk lebih mengaktifkan siswa sudah ada, tetapi jika tidak seimbang dengan media sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa akan kembali dalam situasi yang hanya diterima siswa. (Bhakti, Agustina, and Astuti 2018)

Menurut Ali & Asrori (2009:42), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari

karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen. (Nice Anggraini, Syamsurizal 2018).

Seorang pendidik harus mengetahui bagaimana gaya belajar peserta didiknya, bagaimana kecenderungan mereka untuk menerima informasi, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan efektif bagi setiap siswa. Sehingga hasil belajar siswa dapat lebih maksimal. Selain gaya belajar, hal yang perlu diperhatikan adalah kondisi pembelajaran di dalam kelas.

Seorang pendidik harus mampu menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif sekaligus membangun motivasi peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. (Firdausi and Asikin 2018).

Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat kemampuan berpikir kreatif pada siswa dengan menguji apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *E-Learning* dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa serta membandingkan motivasi belajar tinggi dan rendah dalam penerapan model *E-Learning*. Penelitian ini di rencanakan akan di lakukan di SMA Islamic Village.

Berdasarkan kajian awal yang di lakukan oleh peneliti di lokasi penelitian dan berbincang dengan guru sejarah yang ada di SMA tersebut, menunjukan bahwa pembelajaran sejarah masih belum efektif dan dibutuhkan pembaruan untuk cara mengajar. Siswa masih kurang rasa ingin tahunya dalam belajar sejarah, siswa mengenal pelajaran sejarah disekolah masih dalam tahap mengetahui belum pada tahap menganalisis. Bahkan siswa tak jarang hanya menuruti perintah dari guru tanpa ada motivasi untuk memahami lebih dalam yang di wujudkan dalam daya piker kreatifitas siswa akan cerita sejarah yang disajikan.

Selain itu, pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas dibagi menjadi dua yaitu Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan. Untuk Sejarah Indonesia menjadi mata pelajaran yang wajib diikuti siswa, dan untuk Sejarah Peminatan khusus diikuti bagi siswa yang memilih jurusan sosial. Dengan banyaknya jam pada mata pelajaran sejarah tersebut sungguh dibutuhkan motivasi yang sungguh-sungguh untuk belajar sejarah karena akan mudah dalam memahami sejarah jika kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut pun tinggi, hingga tercapailah proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *E-Learning* dan Motivasi Belajar terhadap berpikir kreatif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Penelitian ini di rencanakan akan di lakukan di SMA Islamic Village pada tahun ajaran 2020/2021.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini, dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Faktor guru
 - a. Pembelajaran sejarah di dalam kelas terlalu monoton, karena belum menemukan metode atau model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan proses belajar-mengajar di kelas bersama siswa. Guru belum mampu menggunakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar sejarah.
 - b. Di masa pandemi seperti sekarang, maka dibutuhkan suatu kreativitas dalam pembelajaran, untuk membuat siswa tidak merasa bosan untuk belajar sejarah.
2. Faktor siswa
 - a. Motivasi siswa di dalam kelas masih terlihat kurang ditandai dengan berbagai macam aktivitas yang menunjukkan bahwa siswa tersebut belum sepenuhnya menaruh keseriusan dalam belajar, apalagi di masa pandemi seperti sekarang.

- b. Siswa kurang bisa memaksimalkan kemampuan dan potensi kreatifitas di dalam dirinya dalam memahami pembelajaran sejarah di sekolah.
3. Faktor lingkungan
 - a. Dalam pembelajaran online, siswa dituntut untuk memiliki handphone atau laptop sebagai sarana belajar, akan tetapi tidak semua bisa berjalan sesuai dengan harapan disebabkan beberapa kebada seperti tidak tersedianya sarana belajar.
 - b. Belum tersedianya prasarana penunjang lain seperti buku-buku teks yang dapat di akses dengan mudah oleh siswa.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini di batasi pada pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Islamic Village. Model pembelajaran *E-Learning* dibatasi pada aplikasi Zoom dan Edmodo, motivasi belajar dibatasi pada motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik, dan kemampuan berpikir kreatif di batasi pada tinggi dan rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* dengan aplikasi Zoom dan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* dengan aplikasi Edmodo?
2. Apakah kemampuan berpikir kreatif dengan motivasi belajar tinggi siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* dengan aplikasi Zoom lebih tinggi dari siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* dengan aplikasi Edmodo?
3. Apakah kemampuan berpikir kreatif dengan motivasi belajar rendah siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* dengan aplikasi

Zoom lebih tinggi dari siswa yang menggunakan model pembelajaran *E-Learning* dengan aplikasi Edmodo?

4. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *E-Learning* dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini yaitu penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat pembelajaran terutama pada Pelajaran Sejarah di SMA. Selain itu terdapat beberapa beberapa kegunaan antara lain:

1. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya untuk Mata Pelajaran Sejarah di SMA.

2. Bagi guru

Dapat menjadi rujukan atau pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, dengan menggunakan model-model pembelajaran baik dalam Mata Pelajaran Sejarah maupun mata pelajaran lain, bahwa dengan penerapan model pembelajaran *E-Learning* serta memiliki motivasi belajar dapat mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

3. Bagi siswa

Dapat mengajarkan pada siswa bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *E-Learning* yang berbais computer dan internet sekaligus terdapat apresiasi dari guru yang dapat lebih memotivasi siswa yang mudah bosan dalam suatu pelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Negeri Jakarta sebagai tugas akhir dalam rangkaian perkuliahan sekaligus dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta pengalaman dalam dunia pendidikan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Ruang lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan khususnya Pendidikan Sejarah.

2. Ruang lingkup subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Islamic Village

3. Ruang lingkup objek

Objek penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *E-Learning* dan Motivasi Belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif pada Mata Pelajaran Sejarah

4. Ruang lingkup wilayah

Penelitian ini dilakukan Sekolah Menengah Atas SMA Islamic Village.

5. Ruang lingkup waktu

Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

G. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Kebaruan penelitian (*state of the art*) ini mengacu kepada beberapa artikel yang di peroleh melalui web jurnal bereputasi, yang berisi hasil penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang mempunyai kesamaan topik dengan yang akan di lakukan.

Pertama, penelitian yang di lakukan oleh Devi Nur Restiani yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif, Berpikir Kritis Matematis Dan Hubungannya Dengan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Brain Based Learning*”. Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mix Method*) desain dengan tipe menyisip (*embedeed design*). Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik menggunakan model *brain based learning* lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional. (2) Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang

menggunakan model pembelajaran *brain based learning* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional. (3) Motivasi belajar siswa dengan model *brain based learning* tidak lebih baik atau sama dengan model penggunaan model konvensional. (4) motivasi belajar siswa baik dengan menggunakan model *brain based learning* dan pembelajaran konvensional memiliki motivasi yang sedang. (5) tidak terdapat hubungan antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis dengan motivasi belajar siswa. (6) Penggunaan model *brain based learning* adalah efektif.

Kedua, penelitian dari (Generatif 2013) dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematik Siswa Madrasah Tsanawiyah Melalui Pembelajaran Generatif*”. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan disain kelompok kontrol tidak ekuivalen karena tidak adanya pengacakan dalam menentukan subjek penelitian. Hasil studi penelitian ini adalah: 1) peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mengikuti pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika secara konvensional ditinjau dari pencapaian hasil belajar dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen termasuk pada kategori sedang sedangkan kelas kontrol termasuk kategori rendah. 2) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik antara siswa kemampuan tinggi, sedang, dan rendah yang mendapat pembelajaran generatif, 3) disposisi matematik siswa yang mengikuti pembelajaran matematika melalui pembelajaran generatif lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika secara konvensional, disposisi matematik siswa pada kelas eksperimen termasuk pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol disposisi matematik termasuk pada kategori rendah. 4) terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kemampuan awal siswa dalam menghasilkan kemampuan berpikir kreatif. 5) terdapat asosiasi antara kemampuan berpikir kreatif matematik dengan disposisi matematik, kategori asosiasinya tinggi.

Ketiga, penelitian dari (Fardah 2012) yang berjudul *“Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended”*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses berpikir kreatif dan kemampuan siswa melalui tugas open-ended. Siswa yang akan dianalisis proses berpikir kreatifnya dikategorikan sebagai: a) siswa berkemampuan berpikir kreatif tinggi; b) siswa berkemampuan berpikir kreatif sedang; dan c) siswa berkemampuan berpikir kreatif rendah. Kemampuan berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian, sementara proses berpikir kreatif meliputi tahap: 1) mengetahui adanya masalah, kesenjangan informasi, unsur yang hilang, 2) memahami masalah, 3) membuat dugaan dan merumuskan hipotesis, 4) menguji hipotesis dan evaluasi; 5) mengkomunikasikan ide.

Keempat, merupakan penelitian dari (Monica and Fitriawati 2020) yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19”* Prodi. Ilmu Komunikasi dan Desain, Universitas ARS Bandung, Indonesia. Tujuan penelitian ini, adalah untuk mengetahui dan memahami bagaimana efektivitas pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom di ARS University. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif yang berlandaskan pada paradigma post positivisme. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom sudah efektif. Pembelajaran secara online mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya. Dengan adanya pembelajaran online menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong Mahasiswa harus lebih aktif dalam perkuliahan. Banyaknya fitur di dalam Zoom menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pemahaman dan penerimaan yang disampaikan oleh dosen dapat dirasakan oleh mahasiswa ARS.

Kelima, merupakan penelitian dari (Ompusunggu and Sari 2019) di FKIP, Universitas Quality yang berjudul *“Efektifitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika”*. Penelitian bertujuan:

1) untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika yang menggunakan Edmodo (eksperimen) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan Edmodo (konvensional) terhadap komunikasi matematika; 2) untuk mengetahui apakah mahasiswa yang belajar dengan menggunakan Edmodo bersikap positif terhadap pembelajaran matematika. Penelitian kuantitatif dengan metode quasi-experiment, desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design: memberikan dua perlakuan yang berbeda terhadap dua kelompok yaitu kelas eksperimen (Edmodo) dan kelas kontrol (konvensional). Teknik pengumpulan dan analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rata-rata, dan uji t.

Berdasarkan pemaparan kelima artikel di atas, dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan antara Motivasi Belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran.. Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini di fokuskan pada pengaruh Model Pembelajaran *E-Learning* dan Motivasi Belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Islamic Village.

